PANTHER

Das rasante neue Kampfspiel mit besonderen Finessen für gewiefte Spieler. Als Stand- und Tischgerät im Programm



PANTHER

Spielinhalt ist die Abwehr feindlicher Panzer, die eine imaginäre Stadt am unteren Bildschirmrand zu zerstören versuchen.

Der Spieler will das durch Einsatz seiner Abwehrrakete verhindern; er führt sie horizontal mit seinem „Controller"-Hebel und nutzt die ihm bei diesem Gerät gebotene individuelle Reichweiteneinstellung. Denn das ist das Besondere an PANTHER: Mit einem Extrahebel („Up and down") kann der Spieler die Schußweite und damit den Wirkungsgrad seiner Rakete den Gegebenheiten anpassen — meßbar an einer Skala am seitlichen Bildschirmrand. Ein Spielelement, das vom Spieler mehr verlangt als nur blindes Feuern, das ihn ständig zu neuen Erfolgssteigerungen herausfordert.

So wird er auch versuchen, die gegnerischen Panzer stets mit einem Volltreffer auszuschalten, denn nur an den Fahrwerken getroffene Tanks bleiben im Spiel, agieren aber mit vermindertem Tempo und können mit einem zweiten Schuß vollends zerstört werden.

Hat der Spieler bis auf drei Panzer alle lahmgelegt, ziehen sich diese drei zurück und überlassen das Feld einem starken KING-PANTHER-Panzer, der im Zick-Zack-Kurs auf die Stadt zurollt und nur mit einem exakten Volltreffer vom Spieler lahmgelegt werden kann. In diesem Fall beginnt das Spiel von vorn — mit einem neuen Durchgang, zusätzlichen Punkten und weiteren Erfolgserlebnissen.

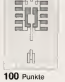




20 Punkte



30 Punkte



100 Punkte



300 Punkte

Bei 5000 (7000) Punkten erhält der Spieler eine weitere Abwehrrakete.

Bonus:

Unzerstörte Gebäude **X 150** Punkte



